

# Kapitel 1 Bits

## 1.1 Signed og unsigned tal

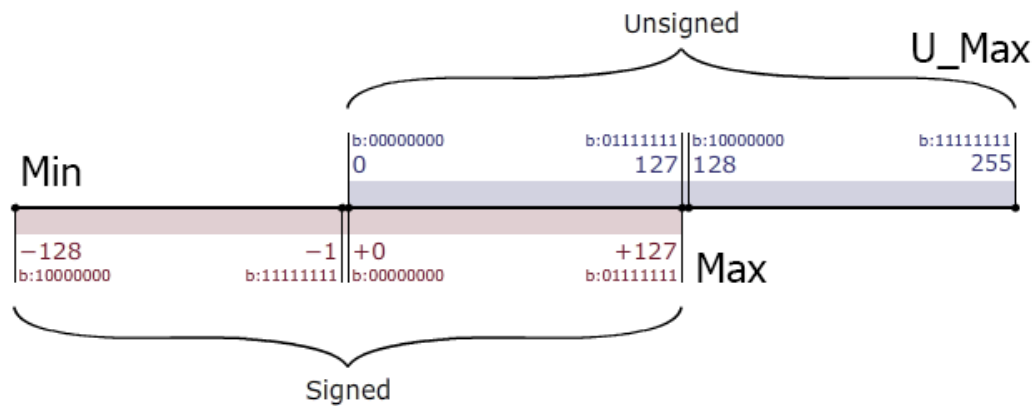
Når en unsigned værdi konverteres til en signed værdi, er most significant bit, den bit der bestemmer om tallet er negativt eller positivt. Denne bit har værdien  $-8$ , når den er signed, og derved subtraheres der for alle yderligere bits.

Bits	Unsigned	Signed	Hex
0000	0	0	0x0
0001	1	1	0x1
0010	2	2	0x2
0011	3	2	0x3
0100	4	4	0x4
0101	5	5	0x5
0110	6	6	0x6
0111	7	7	0x7
1000	8	-8	0x8
1001	9	-7	0x9
1010	10	-6	0xA
1011	11	-5	0xB
1100	12	-4	0xC
1101	13	-3	0xD
1110	14	-2	0xE
1111	15	-1	0xF

**Tabel 1.1:** Tabel over signed og unsigned værdier

## 1.2 Operationer

For bits findes der operationer, som vist i DTG. Disse er bitvise, og noteres som vist i Tabel 1.2. For Aritmetiske skift, indsættes 1 på den nye plads, hvor ved Logiske skift, indsættes 0.



Figur 1.1: Signed og Unsigned komparativt

Operation	Navn	resultat
$x y$	eller	1011 Da disse bit findes i enten eller af strengene.
$x\&y$	og	0001 Da denne bit deles af de to strenge.
$x\wedge y$	XOR	1010 Da disse bits enten er i den ene eller den anden streng.
$\sim x$	negation	1100 Da alle bits vendes.
$y\gg 3$	Logisk højreskift	0001 Da bitværdien skifter 3 pladser mod højre.
$x\ll 3$	Logisk venstreskift	1000 Da bitværdien skifter 3 pladser mod venstre.
$y\gg 2$	Aritmetisk højreskift	1110 Da bitværdien skifter 3 pladser mod højre.
$x\ll 2$	Aritmetisk venstreskift	1111 Da bitværdien skifter 3 pladser mod venstre.

Tabel 1.2: Bitvise operationer og deres resultater. Der er taget udgangspunkt i  $x = 0011$ ,  $y = 1001$

# Kapitel 2 Assembly

Assembly sproget er det tætteste vi kommer på maskinkode. Derfor er det essentielt for computer arkitektur faget, at undervise i dette.

## 2.1 x64 Assembly

### 2.1.1 Registre

x64 Assembly kode har 16 64-bit registre at gøre godt med. Disse 16 registre kan ydermere opdeles i 32- 16- og 8-bit registre, som vist i Tabel 2.1

8-byte register	Bytes 0-3	Bytes 0-1	Byte 0
%rax	%eax	%ax	%al
%rcx	%ecx	%cx	%cl
%rdx	%edx	%dx	%dl
%rbx	%ebx	%bx	%bl
%rsi	%esi	%si	%sil
%rdi	%edi	%di	%dil
%rsp	%esp	%sp	%spl
%rbp	%ebp	%bp	%bpl
%r8	%r8d	%r8w	%r8b
%r9	%r9d	%r9w	%r9b
%r10	%r10d	%r10w	%r10b
%r11	%r11d	%r11w	%r11b
%r12	%r12d	%r12w	%r12b
%r13	%r13d	%r13w	%r13b
%r14	%r14d	%r14w	%r14b
%r15	%r15d	%r15w	%r15b

**Tabel 2.1:** Oversigt over registre i x64 Assembly

### 2.1.2 Ord og bytes

Indenfor Assembly arbejdes der med ord og bytes.

- En *byte* er 8 bits (10011011).
- Et *word* er 2 bytes (10011011 10010110).
- Et *dword* er 4 bytes og står for double word.
- Et *qword* er 8 bytes og står for quad word.
- Et *oword* er 16 bytes og står for octoword.

Bogstaverne *d* og *q* indgår også til tider i operationer, som eksempelvis *movq*. Dette betyder blot at der flyttes noget, der er 8 byte stort.

### 2.1.3 Instruktioner

Mange instruktioner som *mov* bruger suffix som *w* og *q* når disse bruges. Ydermere findes der flere forskellige former for operationer.

#### Data flytning

Instruktion	Source/Destination	Beskrivelse
<i>mov</i>	S, D	Flytter fra Source til Destination
<i>push</i>	S	Skubber til stakken
<i>pop</i>	D	Popper toppen af stakken til Destination
<i>movb</i>	S, D	Flytter byte til word (Sign)
<i>pushb</i>	S	Flytter byte til word (Zero)
<i>cwtl</i>		Konverterer word i <i>%ax</i> til dword i <i>%eax</i> (Sign)
<i>cldq</i>		Konverterer dword i <i>%eax</i> til qword i <i>%rax</i> (Sign)
<i>cqto</i>		Konverterer qword i <i>%rax</i> til oword i <i>%rdx:%rax</i>

**Tabel 2.2:** Instruktioner til at flytte data

#### Aritmetik

Instruktion	Source/Destination	Beskrivelse
<i>inc</i>	D	Inkrementerer Destination med 1
<i>dec</i>	D	Dekrementerer Destination med 1
<i>neg</i>	D	Aritmetisk negation
<i>not</i>	D	Bitvis komplement

**Tabel 2.3:** Unary operationer

Instruktioner som *leq 17(%rax, %rbx, 4), %rcx* skal forstås som  $\%rcx = 17 + \%rax + \%rbx * 4$ .

<b>leaq</b>	S, D	Indlæser effektiv adresse for Source til Destination
<b>add</b>	S, D	Adderer Source til Destination
<b>sub</b>	S, D	Subtraherer Source fra Destination
<b>imul</b>	S, D	Multiplerer Source med Destination
<b>xor</b>	S, D	Bitvis XOR Destination med Source
<b>or</b>	S, D	Bitvis OR Destination med Source
<b>and</b>	S, D	Bitvis AND Destination med Source

**Tabel 2.4:** Binære operationer

<b>sal/shl</b>	k, D	Venstreskift Destination med k bits
<b>sar</b>	k, D	Aritmetisk højreskift Destination med k bits
<b>shr</b>	k, D	Logisk højreskift Destination med k bits

**Tabel 2.5:** Binære operationer

<b>imulq</b>	S	Unsigned fuld multiplikation af <b>%rax</b> med S. Resultatet gemmes i <b>%rdx:%rax</b>
<b>mulq</b>	S	Signed fuld multiplikation af <b>%rax</b> med S. Resultatet gemmes i <b>%rdx:%rax</b>
<b>idivq</b>	S	Signed dividering af <b>%rdx:%rax</b> med S. Kvotient gemmes i <b>%rax</b> . Rest gemmes i <b>%rdx</b>
<b>divq</b>	S	Unsigned dividering af <b>%rdx:%rax</b> med S. Kvotient gemmes i <b>%rax</b> . Rest gemmes i <b>%rdx</b>

**Tabel 2.6:** Specielle Aritmetiske operationer

## 2.2 Y86 Assembly

### 2.2.1 Process stadier

Processer kræver instruktioner, der kan organiseres som følgende.

#### Fetch

Her læses bytes for en instruktion, fra hukommelsen. Dette gøres ved at bruge en Program Counter *PC* som hukommelses adresse. Disse kaldes **icode** (*Instruktion kode*) og **ifun** (*instruktions funktion*). En oversigt over disse funktionskoder kan ses i Figur 2.1. Generelt kan de siges at mængden af bytes der læses, skal adderes til *PC*.

**Icode** Icode gives ved **OP**, altså ved operationen, der udføres. Rådfør ved Figur 2.1.

**Ifun** Ifun gives ved funktionstypen der udføres. Igen kan der rådføres ved Figur 2.1.

#### Decode

Her indlæses de givne værdier for funktionen, i **valA** og eller **valB**. Dette gøres oftest fra **rA** og **rB**, men i nogle tilfælde også **%rsi**. For instruktioner noteret **valA**  $\leftarrow R[\dots]$

er værdien af  $R[\dots]$  nummeret på det givne register, der opereres på. Se Tabel 2.7.

### Execute

`valE` er værdien, der gives efter *Execute* blokken er kørt. Her sættes konditions flagene `ZF`, `SF` og `OF`, hvis der skal tjekkes for henholdsvis 0 værdi, negativ værdi eller overflow. Samtidig noteres operationen som `valx OP valy`.

### Memory

Her læses eller skrives til computerens hukommelse.

### Writeback

Her skrives der tilbage, når funktionen er kørt.

### PC update

Program Counter opdateres. Her gives værdien af `valP`

## 2.2.2 Registre

Y86-Assembly har 16 registre til rådighed. Disse 16 registre vises i Tabel 2.7 Disse

<code>%rax</code>	0	<code>%r8</code>	8
<code>%rcx</code>	1	<code>%r9</code>	9
<code>%rdx</code>	2	<code>%r10</code>	A
<code>%rbx</code>	3	<code>%r11</code>	B
<code>%rsp</code>	4	<code>%r12</code>	C
<code>%rbp</code>	5	<code>%r13</code>	D
<code>%rsi</code>	6	<code>%r14</code>	E
<code>%rdi</code>	7	Intet register	F

**Tabel 2.7:** Oversigt over registre i Y86 Assembly

registre er næsten alle general purpose, dog med undtagelse af `%rsp`.

Byte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
halt	0	0								
nop	1	0								
cmovXX rA,rB	2	fn	rA	rB						
irmovq V,rB	3	0	F	rB			V			
rmmovq rA,D(rB)	4	0	rA	rB			D			
rrmovq D(rB),rA	5	0	rA	rB			D			
OPq rA,rB	6	fn	rA	rB						
jXX Dest	7	fn					Dest			
call Dest	8	0					Dest			
ret	9	0								
pushq rA	A	0	rA	F						
popq rA	B	0	rA	F						

rrmovq rA, rB	2	0	Flyt fra register til register
cmovle rA, rB	2	1	Flyt hvis mindre eller lig
cmovl rA, rB	2	2	Flyt hvis mindre end
cmove rA, rB	2	3	Flyt hvis lig med
cmovne rA, rB	2	4	Flyt hvis ikke lig
cmovge rA, rB	2	5	Flyt hvis større eller lig
cmovg rA, rB	2	6	Flyt hvis større end
addq rA, rB	6	0	Addition
subq rA, rB	6	1	Sutraktion
andq rA, rB	6	2	Bitvis AND
xorq rA, rB	6	3	Bitvis XOR
jmp Dest	7	0	Ikke-konditionelt hop
jle Dest	7	1	Hop hvis mindre eller lig
jl Dest	7	2	Hop hvis mindre end
je Dest	7	3	Hop hvis lig med
jne Dest	7	4	Hop hvis ikke lig
jge Dest	7	5	Hop hvis større eller lig
jg Dest	7	6	Hop hvis større end

Figur 2.1: Liste over instruktion- og funktionskoder





# Kapitel 3 Caching

## 3.1 Lokalitet

Om lokalitet kan følgende siges.

- Programmer der ofte tilgår de samme variabler har god temporal lokalitet.
- Programmer med *Stride-k* reference mønster. Jo mindre *Stride* jo bedre, hvor programmer med et *Stride-1* mønster, har den bedste spatiale lokalitet. Dette skyldes at programmet ikke skal hoppe i hukommelsen.
- Løkker har god temporal og spatial lokalitet, med respekt til operationerne og stride. Des mindre løkke-krop, des bedre lokalitet.

## 3.2 Caching



## Kapitel 4 Øvelser



# Kapitel 5 Kursusgang 9

Dette afsnit vil behandle Kursusgang 9 i CART

## 5.1 Practice Problems

I denne sektion vil de givne Practice Problems for Kursusgangen blive gennemgået.

## 5.2 Practice Problem 6.5

Reads		Writes	
Sequential read throughput	550 MB/s	Sequential write throughput	470 MB/s
Random read throughput (IOPS)	89,000 IOPS	Random write throughput (IOPS)	74,000 IOPS
Random read throughput (MB/s)	365 MB/s	Random write throughput (MB/s)	303 MB/s
Avg. sequential read access time	50 $\mu$ s	Avg. sequential write access time	60 $\mu$ s

**Figur 5.1:** Performance characteristics of a commercial solid state disk. Source: Intel SSD 730 product specifications. IOPS is I/O per seconds. throughput numbers are based on reads and writes of 4 KB blocks. (Intel SSD 730 product specifications. Intel Cooperation)

As we have seen, a potential drawback of SSDs is that the underlying flash memory can wear out. For example, for the SSD in Figur 5.1, Intel guarantees about 128 petabytes ( $128 \cdot 10^{15}$ ) of writes before the drive wears out. Given this assumption, estimate the lifetime (in years) of this SSD for the following workloads:

1. *Wors case for sequential writes:* The SSD is written to continuously at a rate of 470 MB/s (The average sequential write throughput of the device).
2. *Worst case for random writes:* The SSD is written to continuously at a rate of 303 MB/s (the average random write throughput of the device)
3. *Average case:* The SSD is written to at a rate of 20 GB/day (the average daily write rate assumed by some computer manufacturers in their mobile computer workload simulations)

### 5.2.1 Udregninger til 6.5

Det er givet at  $1PB = 10^9 MB$ . Samtidig vides det at der er 86400 sekunder på en dag.

1. Med denne information kan følgende formel bruges til at udregne levetiden for en SSD ved worst case load:

$$(10^9 \cdot 128) \cdot \left(\frac{1}{470}\right) \cdot \left(\frac{1}{(86400 \cdot 365)}\right) = \frac{800000}{92637} \approx 8.6359 \quad (5.1)$$

2. Samme formel kan bruges til at udregne worst case for random writes

$$(10^9 \cdot 128) \cdot \left(\frac{1}{303}\right) \cdot \left(\frac{1}{(86400 \cdot 365)}\right) = \frac{8000000}{597213} \approx 13.396 \quad (5.2)$$

3. Formlen kan også bruges til at udregne vores average case. Dog skal sekunder ikke bruges i dette tilfælde, da der arbejdes med en tidsfaktor af dage.

$$(10^9 \cdot 128) \cdot \left(\frac{1}{20000}\right) \cdot \left(\frac{1}{365}\right) = \frac{1280000}{73} \approx 17534.24658 \quad (5.3)$$

Udregningerne er i år.